

Yie Ar KUNG~FU

THE GAME

Yie Ar Kung Fu is a test of skill development in the traditional Martial Arts. It features Colong in his attempt to become a Grand Master in the ancient skills in honour of his father, a kung fu master before him.

Your ultimate goal is to become a grand-master but to achieve this you must defeat a variety of opponents each more deadly than the last. They are armed with different skills and weapons and must be overcome with a combination of 10 different attack moves.

The controls are by means of joystick and the game has a one or two player option.

The fun and excitement of Kung-Fu is about to begin as you face your foe. Your honourable opponents are...

BUCHU - A huge kung-fu fighter who can attack by flying through the air.

STAR - A beautiful girl warrior who is expert at throwing deadly stars or SHURIKEN.

NUNCHU - Master of the NUNCHAKA - beware his reach.

POLE - Attacks with the ancient rod or BO.

CHAIN - Is skilled in the art of fighting with a deadly chain.

CLUB - ... This fighter is armed with a shield to deflect your blows and a club to strike back.

FAN - Another female adversary, this time an exponent of the NINJAFAN.

SWORD - Sword carrying opponent, a fearsome and deadly foe.

TONFUN - Skilled in the art of fighting with flailing sticks or TONFUN.

BLUES - The Kung-Fu master himself, has all the skills and many of the moves of Colong, but faster. If you can win this final battle you truly will become a Grand Master.

LOADING

CASSETTE - on the C128 type Go 64 (return) and continue. Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow: Press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete press FIRE BUTTON and select 1 or 2 Player option using joystick.

STATUS AND SCORING

On screen scoring indicates your current score, the high score and the number of lives you have remaining. Bonus life is awarded at 20,000 points and the score for each move is as follows:

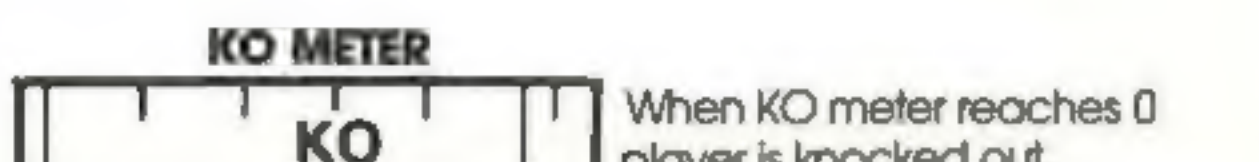
ROUND HOUSE KICK	500	ANKLE KICK	1000
GROUND KICK	1000	FLYING KICK	2000
LEAPING PUNCH	1500	RISING KICK	1500
LUNGE PUNCH	1000	LEG SWEEP	500
FACE PUNCH	500	HIGH KICK	1000

HINTS AND TIPS

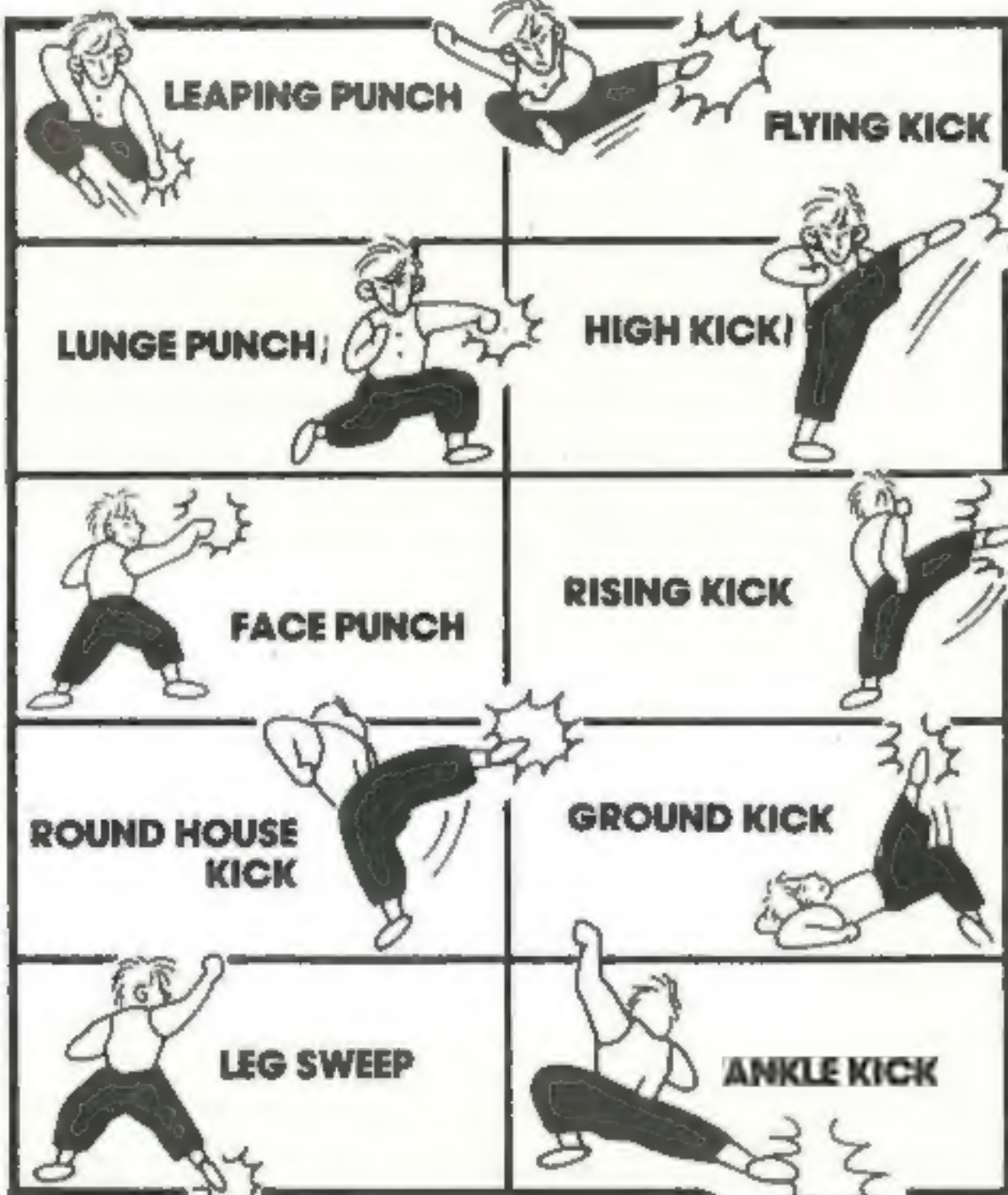
- Seek and attack each opponent's weak point.
- Remember Colong can jump over his foes and put them off guard.
- Try hit and run tactics and keep your distance from armed opponents.

YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu is a trademark of Konami Limited

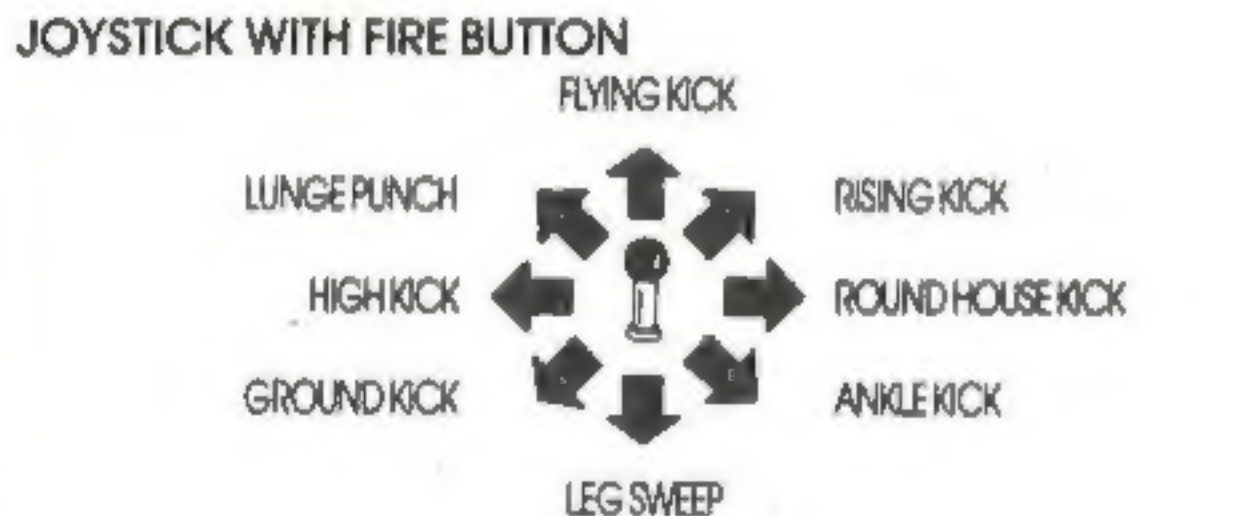
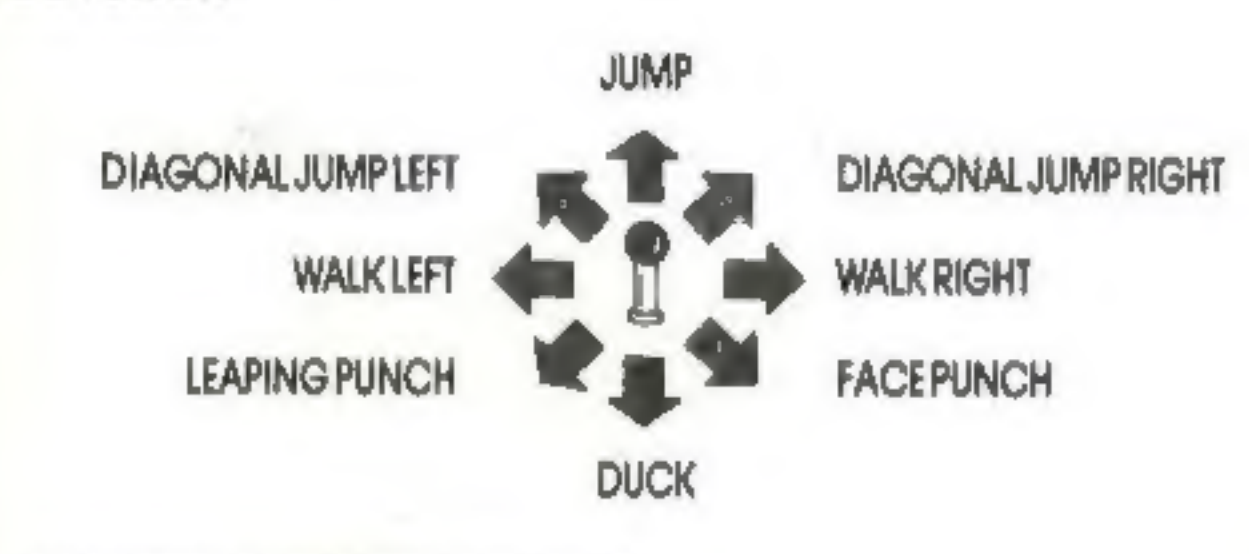


The attack moves are illustrated above and the KO meters for you and your opponent indicate the state of play at each level. You have five lives to begin your task ... GOOD LUCK!



CONTROLS

JOYSTICK



HYPER SPORTS

LOADING

Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should appear, press PLAY on tape. This program will now load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

CONTROLS

Keyboard:
LEFT SHIFT OR ? - LEFT
RIGHT SHIFT OR Z - RIGHT
SPACE BAR - FIRE
JOYSTICK - PORT 1 OR 2
Note: In the case of any difficulty experienced in joystick control the keyboard controls may be used at any time during play, even if joystick has been used.

PLAYING

Pit your skills and agility against the computer and the clock - in order to progress to the next event you must qualify (ie achieve game - scoring hints are as follows and we would be interested to hear from any player with high marks. (100,000 and up is good).

SWIMMING

Wait for the starting gun - racing dive into the pool (by pressing fire button). Your swimming speed is determined by continuous left/right controls, but remember in order to swim you must breath so wait for the prompt and then press the button. If you breathe at the wrong time you'll swallow water and if you forget to breathe you'll gradually slow and stop. Your opponents have differing swimming skills and are controlled by the computer if you can beat them all you're on the way to becoming a true champion.

SKEET SHOOTING

Computer controlled sights home in on the skeet and marksmanship depends on fast reaction on the left/right controls. Good shooting gives bonus skeets with higher points but as your shooting improves the rate goes up! Good shooting.

LONG HORSE

Now test your ability as a gymnast - press the fire button to run the springboard, then again when you're on it - Now when you reach the hand stand position press it again to launch into the Somersaults (these are controlled by the left/right movement). The total score is made up of the distance you get up the springboard, the length of time on the horse, the number of Spins you can achieve and the perfection of your landing. Like the real event you must perform well right through for maximum marks!

ARCHERY

The target moves across your field of vision and you must judge wind speed and the angle of your shot to hit bullseye. First press the fire button for wind speed/direction, then press fire again to shoot one of your eight arrows at the passing target. (Keeping the fire button pressed increases the height of the arrow. Hint: try to get as close to a 5° angle as possible.

TRIPLE JUMP

Co-ordination is the key to success in this event. approach speed is automatic, press the fire button as close to the take off line as possible. For each part of the jump keep the fire button pressed to increase the angle of the trajectory and release as close to 45° as possible. Your score is a combination of the correct speed, angle and distance.

WEIGHT LIFTING

Now for the final test - a test of strength and stamina. Select the weight, type and then use the LEFT/RIGHT controls to increase the weight lifter's power. Press the fire button when WEIGHTS flashes to give the "Powerlift". Continue with power until all three judges acknowledge the feat. Your points score is based on weight. Congratulations you've completed all the events now check your score and see if you can do better next time - Good luck.

Mikie

Help Mikie get the message to his Girlfriend. Join him in high-jumps at school and outwit the Teacher, Maniac Janitor and Chef. Loads of fun and excitement in this computer arcade game!

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow press PLAY on TAPE. This program will load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

THE GAME

Move Mikie through the school by collecting all the hearts in each section (Classroom, locker room, canteen, gymnasium and finally in the schoolyard). Each heart collected represents a letter in Mikie's message to his girlfriend at the top of the screen and when the message is complete he can move on to the next area.

There are two types of hearts to collect

- (1) Single hearts - To be found on the floor and under stools. To collect these you must walk over them. (You can bump your classmates off their seats to obtain the hearts with "HIP-ZAP").
- (2) Triple hearts - Placed inside lockers and on the top of tables. To collect these, face the hearts and press "SHOUT" (FIRE) three times. N.B. Flashing hearts give bonus points.

When the message is complete and the bell rings Mikie can move on through the door marked "OUT".

Now you must negotiate the hallway which is full of doors and surprises and find the right entrance marked "IN" to continue. You have five lives to begin, but be careful as you are constantly being hassled by those in charge, the Teachers, Chef and Maniac Janitor who get very annoyed when they can't catch you!

CONTROLS

the game is controlled by joystick only.

Fire Button = SHOUT

Fire plus Direction = ZAP CONTROL

i.e. for HIP-ZAPPING stand either to the left or right facing the stool and keep pressing that direction until your school mate falls off his chair.

STATUS and SCORING

On-screen scoring shows current score, lives, message status and what room you are in. Hire-score is displayed at the end of the game.

Hearts	200 points
Hip-Zap	600 points
Chicken/Ball throw	200 points
Bonus hearts	1000 points
Kissing	100 points
Door-Trap	100 points
2000 Bonus points for each room completed.	
Mystery bonuses too numerous (can you find them?).	

PLAYING HINTS

You can stun your pursuer by taking Chickens or Basket Balls and throwing them (in appropriate screens).

You may become "Stunned" by kissing the dancing girls or from the Traps which lie behind some of the doors in the hallway.

Watch out for the Teacher, if he gets really mad he might throw his false teeth at you!

On the 5th screen, in the schoolyard, you finally catch up with your girlfriend and deliver the message. O.K.

You can pause for breath in the classroom by sitting on a vacant stool ... but not too long!

GOOD LUCK!

GREEN BERET

LOADING

CASSETTE - on the C128 type Go 64 (return) and continue. Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow: Press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

THE GAME

RESCUE THE CAPTIVES!

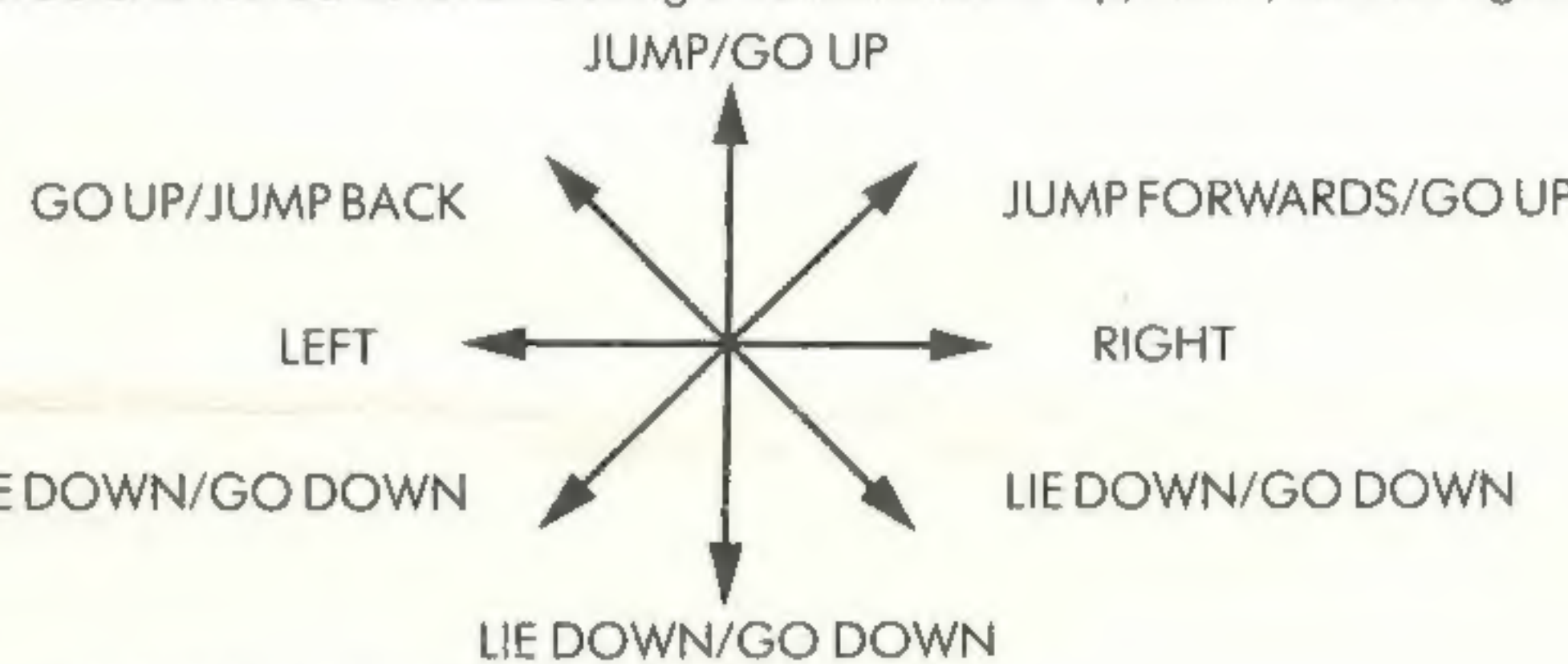
You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission; infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations - you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

CONTROLS

The program is controlled by joystick and keyboard.

JOYSTICK

The Green Beret is moved as follows using a combination of up, down, left and right.



Fire Button - KNIFE FUNCTION

KEYBOARD

Press the SPACE BAR to activate the "SHOOT" weapon.

PLAYING

RED ALERT!

Use the platforms and ladders to advance through four defence stages:-

Missile Base; Harbour; Bridge and Prison Camp. Use your knife to attack the defenders who will jump, kick, shoot and bite! to stop you.

Watch your step - you may become a human "Mine Detector". Dodge the bullets missiles and mortar attacks along the way. Collect your weapons systems by killing the commandant.

Weapons are:
Flame Thrower
Rocket Launcher
Grenade

Beware! At the end of each stage the enemy will launch a major offensive using all the means at their disposal.

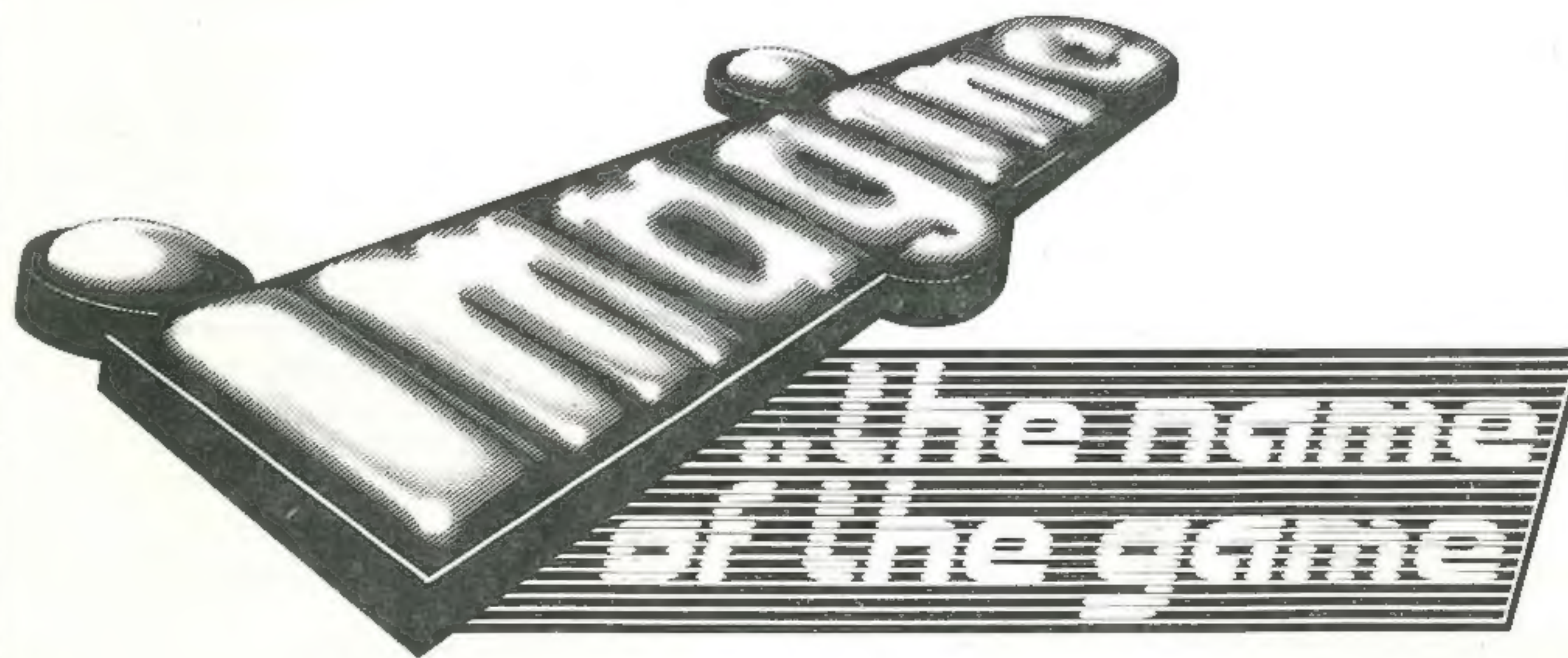
STATUS AND SCORING

On screen information show current score and lives remaining at the top left of the screen and high-score and current stage at the top right.

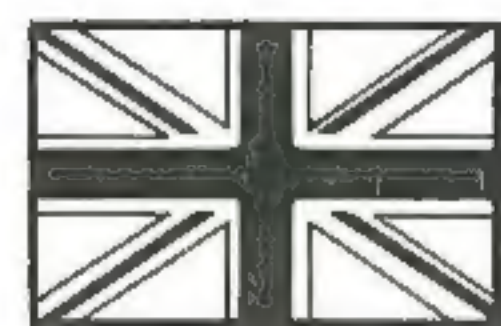
Any weapons that you may be carrying are graphically displayed at the top left of the screen. You begin your mission with three lives and gain bonus lives at 30,000 points and every 70,000 points thereafter.

HINTS AND TIPS

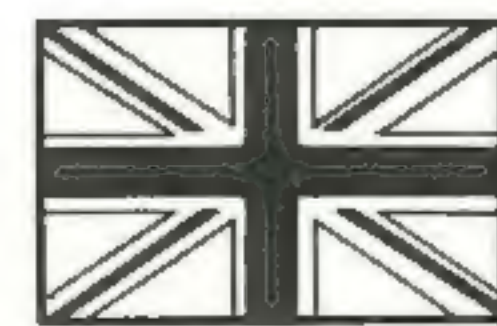
- Avoid the bullets/missiles by lying down or jumping.
- Weapons can be used to destroy more than just the enemy.
- Keep moving or you may have a lot of company.
- Try to save weapons for the end of each stage.
- Watch the skies!



COMMODORE KONAMI COIN~OP HITS



English



English

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide.

PING PONG

The Game

Ping Pong is a realistic simulation of table tennis for one player.

The screen displays a three dimensional view from above a ping pong table with the players depicted as bats.

The game can be played at five different skill levels against the computer.

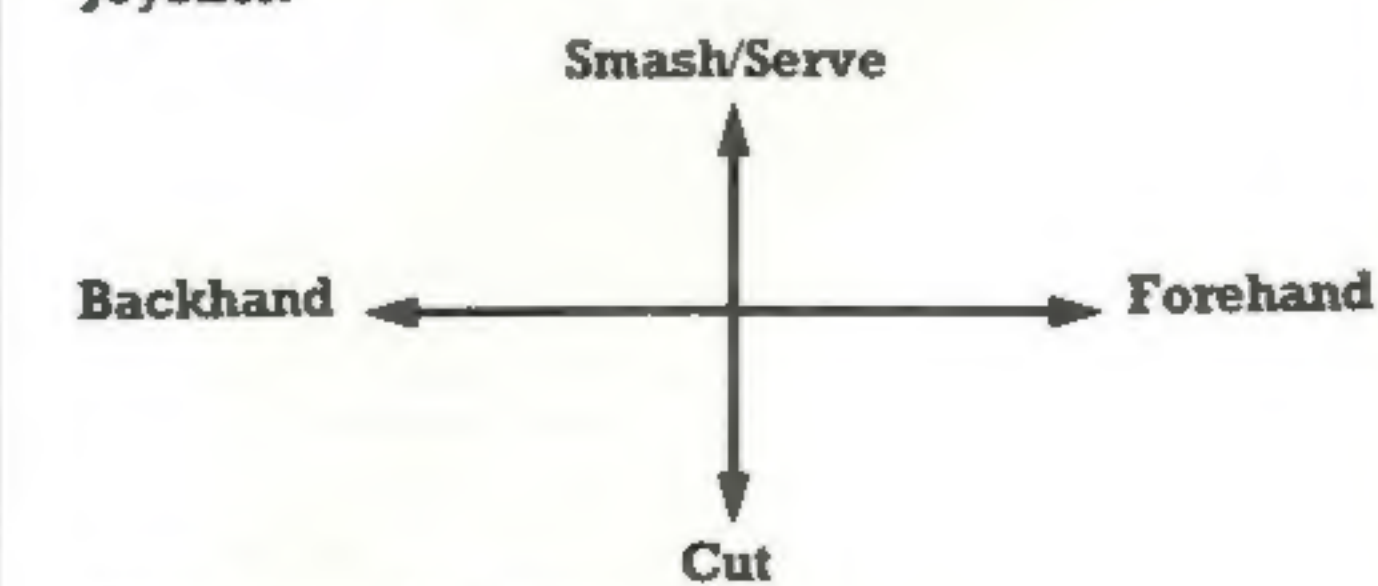
Loading

Cassette
Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should appear, press PLAY on tape. This program will now load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

Controls

The game is controlled by joystick in Port 1 or Port 2.

Joystick



Drive Press fire button.

Serving

Toss up the ball for the serve by using the serve control.

Move the joystick left or right to select either forehand or backhand respectively. Use cut or drive to hit the ball.

Playing

Each game is played to 11 points. The winner is the first to reach 11, however he must win by at least two clear points unless the score reaches 15, in which case the game will terminate.

The service changes after every five points scored, however if a tie score of 10-10 is reached the service changes after every point from then on.

In a game is the player wins then a new game is started on the next highest difficulty level.

Status and Scoring

Entering your name on the High Score Table

Select the desired letter by moving left or right and press the fire to make your selection. A score of ten points is awarded each time a player manages to hit the ball. 500 points are awarded for a successful, point-winning smash. At the end of each level, 1000 points are awarded for each point of the winning margin, as a bonus. If a player's score is large enough he will be given the opportunity to enter his name in the high score table at the end of his game.

KONAMI COIN~OP HITS

©Konami
©1986 Imagine Software (1984) Limited

Yie Ar KUNG~FU

LE JEU

Yie Ar Kung Fu est un test d'adresse dans les arts martiaux traditionnels. Il comporte Colong qui essaye de devenir Grand Maître dans les arts anciens, en l'honneur de son père, maître de kung-fu avant lui. Votre but final est de passer grand maître mais pour atteindre cet objectif, vous devrez battre divers adversaires, tous plus implacables les uns que les autres. Muni d'armes diverses et utilisant des techniques différentes, ils doivent succomber à une combinaison de 10 déplacements d'attaque différents. Le jeu est commandé par joystick et peut se jouer à un ou deux joueurs.

C'est maintenant que ça va commencer à border alors que vous faites front à votre ennemi. Vos honorables adversaires sont

BUCHU - Un énorme combattant kung-fu qui peut attaquer en volant.

STAR - Une belle femme guerrière, versée dans l'art de lancer des étoiles mortelles ou SHURIKEN.

NUNCHU - Maître du NUNCHAKU - faites attention à lui.

POLE - Attaque avec le bâton ancien de BO.

CHAIN - Expert dans l'art de se battre avec une chaîne menue.

CLUB - Ce guerrier est armé d'un bouclier pour déjouer vos coups et d'une massue pour frapper.

FAN - Une autre femme adversaire, cette fois protagoniste du NINJAFAN.

SWORD - Adversaire armé d'une épée, un ennemi redoutable et mortel.

TONFUN - Expert dans l'art de se battre en faisant voltiger des bâtons ou TONFUS.

BLUES - Le maître de Kung-Fu lui-même a toutes les compétences et possède nombreux déplacements de Colong, mais plus rapides. Si vous pouvez gagner cette bataille finale, vous deviendrez réellement Grand-Maître.

CHARGEMENT

CASSETTE - Sur le C128 introduire par clavier Go 64 (retour) et continuer. Placer la cassette, côté imprimé vers le haut, dans le lecteur de cassette Commodore, et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit apparaître, enfoncez ensuite la touche PLAY du lecteur de cassette. Le programme se chargera automatiquement. Une fois le chargement terminé, appuyez sur le bouton FIRE (Feu) et, à l'aide du joystick, sélectionnez l'option 1 ou 2 joueurs.

COMMANDES

JOYSTICK



SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Les points que vous marquez et le nombre de vies qu'il vous reste sont indiqués sur l'écran. Une vie en prime est accordée à 20 000 points. Le score de chaque déplacement est le suivant:

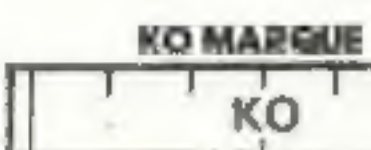
COUP DE PIED AU VOL (FLYING KICK)	2 000
COUP DE PIED EN CERCLE (ROUND HOUSE KICK)	500
BALAYAGE JAMBE (LEG SWEEP)	500
COUP DE PIED AU SOL (GROUND KICK)	1 000
COUP DE PIED EN MONTANT (RISING KICK)	1 500
COUP DE POING JAILLISSANT (LEAPING PUNCH)	1 500
COUP DE POING POITRINE (LUNGE PUNCH)	1 000
COUP DE POING VISAGE (FACE PUNCH)	500
GRAND COUP DE PIED (HIGH KICK)	1 000
COUP CHEVILLE (ANKLE KICK)	1 000

CONSEILS

- Cherchez le point faible de votre adversaire avant d'attaquer.
- N'oubliez pas, Colong peut sauter au-dessus de ses ennemis et tromper leur surveillance.
- Essayez d'atteindre votre objectif et ne vous approchez pas des adversaires armés.

YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu est une marque déposée de Konami Limited.



Lorsque le compteur KO marque 0, le joueur est éliminé. Les déplacements d'attaque sont illustrés ci-dessus, votre compteur KO et celui de votre adversaire indiquent la situation de jeu à chaque niveau. Vous avez 5 vies pour commencer votre tâche.

COUP DE POING JAILLISSANT	COUP DE PIED AU VOL
COUP DE POING POITRINE	GRAND COUP DE PIED
COUP DE POING VISAGE	COUP DE PIED EN MONTANT
COUP DE PIED EN CERCLE	COUP DE PIED AU SOL
BALAYAGE JAMBE	COUP CHEVILLE

HYPERSPORTS

Chargement

Placer la cassette dans le lecteur de cassette Commodore, le côté imprimé vers le haut et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer sur la touche SHIFT et la touche RUN/STOP (MARCHÉ/ARRÊT) simultanément. Le message écran doit suivre: appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette. Ce programme se charge automatiquement.

La Natation

Attendre que le coup de pistolet du départ retentisse. Lancer le nageur dans l'eau en appuyant sur "fire" (feu). Accélérer avec les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues, "respirer" en appuyant sur le bouton "fire" (feu). (Le résultat est basé sur le temps).

Le Tir au Pigeon

Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) pour tirer la carabine sur les cibles "commandées par ordinateur" respectives pour détruire les pigeons qui passent (résultat selon les cibles touchées).

Le Cheval d'Arçons

Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour approcher le tremplin. Appuyer à nouveau sur le bouton FIRE (feu) une fois sur le tremplin. Appuyer encore une fois sur le bouton FIRE (feu) quand l'athlète est debout sur les mains sur le cheval. Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour faire tourner l'athlète. (POINTS: distance sur le tremplin/durée sur le cheval/nombre de tours/atterrissage).

Tir à l'Arc

Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour sélectionner la vitesse du vent/direction. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour tirer une des huit flèches sur la cible qui passe - en maintenant le doigt appuyé sur le bouton FIRE (feu) pour hausser la flèche. Essayer d'arriver à un angle aussi proche de 5,0° que possible.

Triple Saut

Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour obtenir une vitesse d'approche maximum. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) le plus près possible de la ligne de décollage. Pour chaque saut, continuer à appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour augmenter l'angle et le libérer aussi près de 45° que possible. (Résultat - vitesse/angles/distance).

Haltérophilie

Sélectionner le type de poids. Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour augmenter la force de l'haltérophilie. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) quand l'haltérophilie clignote pour donner une élévation supplémentaire. Continuer avec la force jusqu'à ce que les trois juges admettent la prouesse (points basés sur le poids). Tout joueur non classé est disqualifié.

Commandes

Manche à balai
Clavier - utiliser les deux touches SHIFT pour bouger vers la gauche ou la droite respectivement. Si vous préférez la commande à une main, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre touche SHIFT et la touche Z (pour les gauchers) et SHIFT et / (pour les droitiers) pour bouger vers la gauche ou la droite.
L'"Hyper Sports" n'est que l'un des nombreux jeux fantastiques de la société Imagine Software. Renseignez-vous auprès de votre concessionnaire sur les autres titres de notre gamme passionnante et vaste.
Si vous avez écrit un bon programme, pourquoi ne pas nous contacter, sans aucune obligation, pour que nous nous occupions en votre nom de sa commercialisation.



Aidez Mikié à faire passer un message à sa petite amie. Participez à ses farces à l'école et soyez plus malin que le Professeur, le Concierger Fou et le Chef. Jeu informatique amusant et passionnant.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le manche à balai seulement.
Bouton Fire (Feu) = SHOUT
Fire (Feu) plus Direction = POUSSER VOS CAMARADES.
Pour POUSSER un camarade de son tabouret, tenez-vous à droite ou à gauche devant le tabouret et appuyez en même temps sur la commande de direction et de feu!
Les baisers sont automatiques!

SITUATION ET POINTS

L'écran présente constamment vos points, le nombre de vies qu'il vous reste, l'avancement du message et la salle dans laquelle vous vous trouvez. Le total des points est donné à la fin du jeu.
Coeurs: 200 points
Coeurs clignotants: 1000 points
Pousser: 600 points
Baiser: 100 points
Jeter un poulet/ une balle: 200 points
2000 points supplémentaires pour chaque salle finie.
Nombreux points supplémentaires (pouvez-vous les trouver?)

LE JEU

Déplacez Mikié dans l'école en ramassant tous les coeurs dans chaque partie de l'école (salle de classe, salle des casiers à rangement, cantine, salle de gym et finalement dans la cour de récréation).

Chaque coeur ramassé représente une lettre du message de Mikié à sa petite amie, présenté à la partie supérieure de l'écran, et lorsque le message est complet, il peut passer à la zone suivante.

Il y a deux types de coeurs à ramasser:

- (1) Coeurs uniques - se trouvent sur le plancher et sous les tabourets. Pour les prendre, vous devez marcher dessus (vous pouvez faire tomber vos camarades de leurs tabourets pour obtenir les coeurs en utilisant la commande Feu plus Direction).
- (2) Coeurs triples - placés à l'intérieur des casiers et sur les tables. Pour les prendre, mettez-vous en face des coeurs et appuyez trois fois sur le bouton "SHOUT" (FIRE). Remarque: les coeurs clignotants donnent des points supplémentaires. Lorsque le message est complet et que la sonnerie retentit, Mikié peut passer par la porte marquée "OUT" (SORTIE). Vous devez maintenant traverser le couloir qui est plein de portes et de surprises et trouver la bonne entrée, marquée "IN" (ENTRÉE), qui vous permettra de continuer. Vous avez cinq vies pour commencer, mais faites attention, car vous êtes constamment harcelé par les responsables, c'est-à-dire les Professeurs, Chef et le Concierger Fou, qui se mettent très en colère lorsqu'ils ne peuvent pas vous attraper!

PING PONG

LE JEU

Le Ping Pong est une simulation, pleine de réalisme, du jeu de ping pong.

L'écran affiche une vue plongeante tridimensionnelle d'une table de ping pong, les joueurs étant représentés par des raquettes.

Le jeu peut se jouer à cinq niveaux différents d'adresse, contre l'ordinateur.

CHARGEMENT

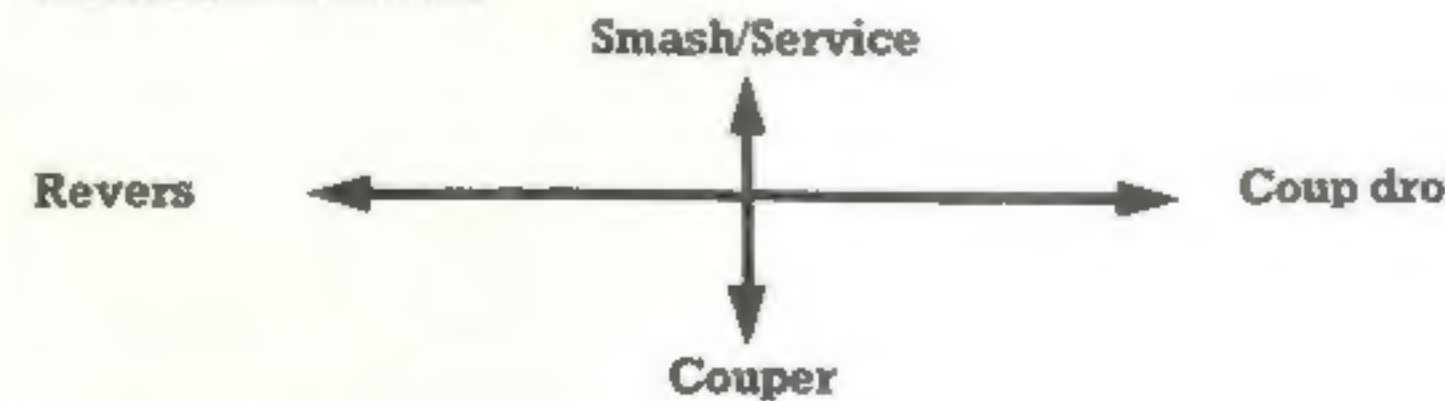
CASSETTE

Placer la cassette, côté imprimé vers le haut, dans le lecteur de cassette Commodore, et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit apparaître, enfoncez ensuite la touche PLAY du lecteur de cassette. Le programme se chargera automatiquement. Une fois cette opération terminée, suivre les instructions sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu est commandé par manche à balai dans le port 1 ou dans le port 2.

MANCHE A BALAI



Drive - appuyer sur le bouton Feu.

SERVICE

Lancer la balle en l'air pour le service en utilisant la commande de service.

Bouger le manche à balai à gauche ou à droite pour sélectionner soit coup droit soit revers respectivement.

Utiliser soit couper soit drive pour frapper la balle.

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Entrée de votre nom dans le tableau de score élevé.

Sélectionner la lettre désirée en bugeant à gauche ou à droite, et appuyer sur feu pour effectuer votre sélection. Un score de dix points est accordé chaque fois qu'un joueur parvient à frapper la balle. 500 points sont accordés pour un smash réussi, récolteur de points. A la fin de chaque niveau, 1000 points sont accordés pour chaque point de la marge gagnante, en prime. Si le score d'un joueur est assez élevé, il aura la possibilité d'entrer son nom dans le tableau de score élevé à la fin de son jeu.

JEU

Chaque jeu se joue jusqu'à 11 points. Le gagnant est celui qui arrive le premier à 11 points. Il doit, toutefois, gagner par deux points de plus au moins, à moins que le score atteigne 15, dans quel cas le jeu se termine.

Le service change tous les cinq points. Toutefois, si on obtient un score à égalité de 10-10, le service change des lors après chaque point.

Dans un jeu, si le joueur gagne, un nouveau jeu commence alors au niveau de difficulté suivant.

CONSEILS ET TUYAUX

Quand utiliser chaque type de coup

Smash (Smash) - Il s'agit d'un coup extra-rapide utilisé pour renvoyer les "balles flottantes". Les balles flottantes auront un bruit très distinctif.

Drive (Drive) - Il s'agit d'un coup rapide, utilisé normalement pour relancer la balle.

Cut (Couper) - Il s'agit d'un coup lent qui peut être utilisé pour gêner le rythme de votre adversaire.

Forehand or Backhand (Coup droit ou Revers) - Changer du revers au coup droit et vice versa est efficace quand votre adversaire essaie de vous attraper du côté non défendu ou quand vous voulez forcer votre adversaire à aller à droite ou à gauche.

La direction du retour de la balle dépend du rythme auquel vous rendez le coup.

Terminologie du ping pong

In (bon) - Le service ou la balle relancée est bon.

Out (nul) - Le service ou la balle relancée n'est pas bon.

Net (filet) - Une balle servie frappe le filet et est nulle.

Duce (égalité) - Un score à points égaux de 10 et plus.

Love All (zéro partout) - Le score est de 0-0 au début de la partie.

GREEN BERT

CHARGEMENT

Cassette - sur le C128 frappez GO 64 (retour) et continuez. Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, le côté imprimé vers le haut, en vous assurant qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit suivre. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se charge automatiquement. Quand le chargement est achevé, appuyez sur le FIRE BUTTON (bouton Feu) pour commencer.

LE JEU

A LA RESCOUSSE DES CAPTIFS!

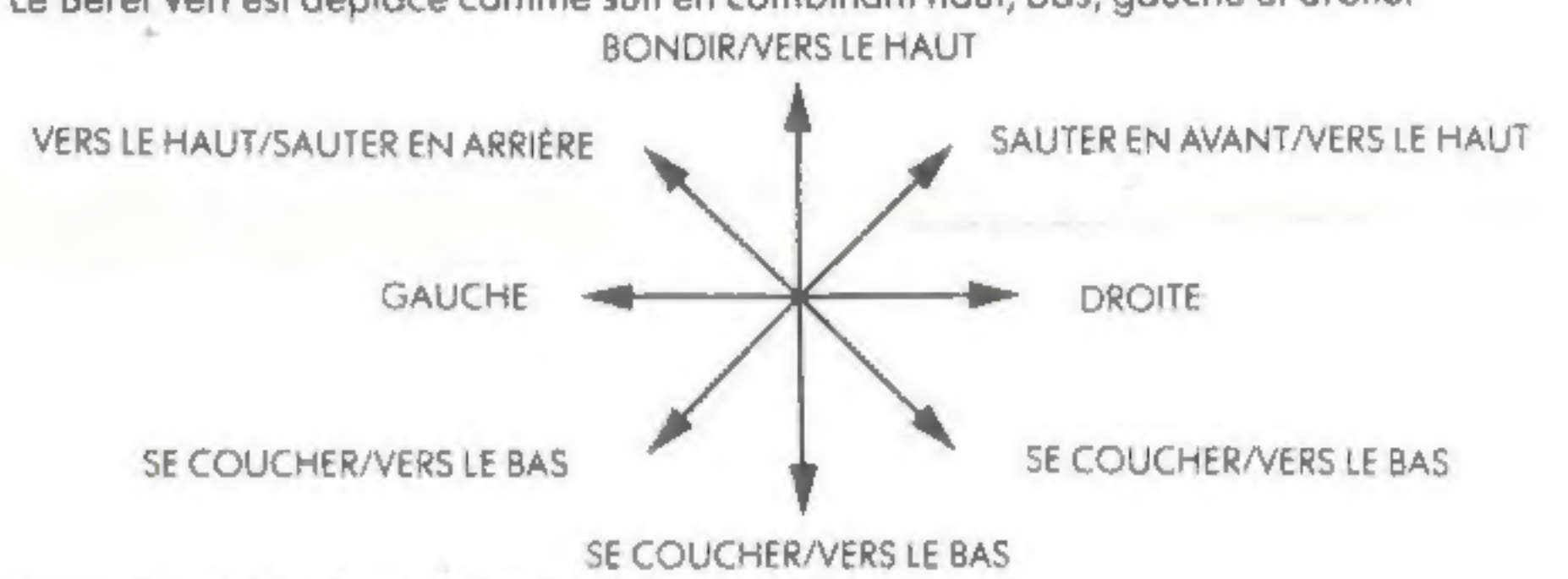
Vous êtes le Béréet Vert, une machine de combat très spécialisée. Votre mission; vous infiltrer dans toutes les quatre installations de défense stratégiques de l'ennemi - vous êtes seul, contre une supériorité écrasante, avez-vous l'adresse et le nerf pour réussir?

COMMANDES

Le programme est commandé par manche à balai et par clavier.

JOYSTICK (MANCHE A BALAI)

Le Béréet Vert est déplacé comme suit en combinant haut, bas, gauche et droite.



Bouton Feu - FONCTION COUTEAU

CLAVIER

Appuyez sur la SPACE BAR (barre d'espacement) pour actionner l'arme "tirer".

EN JEU

ALERTE ROUGE!

Utilisez la plateforme et les échelles pour vous avancer par les quatre stades de la défense: base de missiles; port; pont et camp de prisonniers. Utilisez votre couteau pour attaquer les défenseurs qui bondiront, donneront des coups de pieds, tireront et mordront pour vous arrêter.

Attention - vous pouvez devenir un "détecteur de mines" humain. Echappez aux balles, aux missiles et aux attaques de mortier tout le long du chemin. Recueillez vos armes en tuant le commandant.

Vos armes sont: lance-flammes, grenade, lance-fusées.

Attention! A la fin de chaque stade, vos ennemis lanceront une grande offensive en utilisant tous les moyens dont ils disposent.

ETAT ET MARQUE DES POINTS

Les informations sur l'écran indiquent le score actuel et les vies qui restent en haut à gauche de l'écran et le score élevé et le stade actuel en haut à droite.

Toute arme que vous pouvez porter est affichée graphiquement en haut à gauche de l'écran. Vous commencez votre mission avec trois vies et vous obtenez des points de prime à 30 000 points et tous les 70 000 points après cela.

CONSEILS ET TUYAUX

- Evitez les balles/missiles en vous couchant ou en bondissant.
- Les armes peuvent être utilisées pour détruire plus que l'ennemi.
- Bougez sans cesse ou vous pourriez vous trouver en nombreuse compagnie.
- Essayez de garder vos armes pour la fin de chaque stade.
- Surveillez le ciel!



Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited.
Tous droits réservés dans le monde entier.



©Konami
©1986 Imagine Software (1984) Limited